PASSATEMPOS • TESTE • QUADRINHOS

Abril 50 anos

RECREIO

ISSN 1517-7467
9 771517 746002 13

R$ 3,90

Ano 1 • Nº 13
8/6/2000

CAMELOS
Os bichos que enfrentam o deserto

Ih! O que esse cara tá me olhando?

NOVOS POKÉMON
A ficha dos monstrinhos

GRÁTIS
Mais um LIVRO da coleção DE OLHO NO MUNDO e FASCÍCULOS da enciclopédia PARA SABER MAIS

www.RECREIONLINE.com.br

Um show de animação e música no desenho

FANTASIA 2000

Mike, Lu e Og

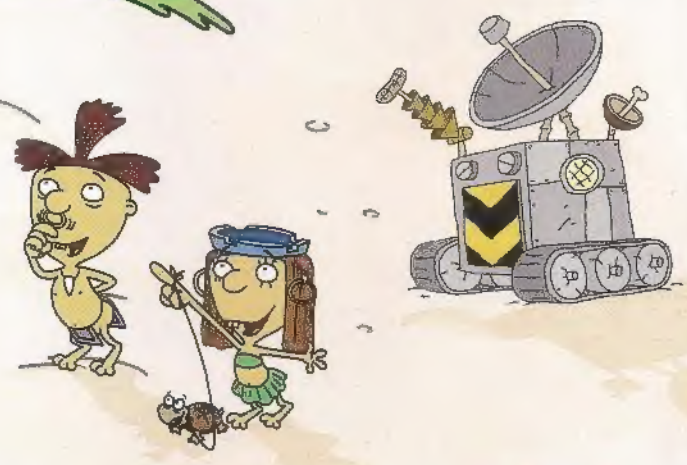
um Resgate Cartoon

A turma do Cartoon Network viajou para uma ilha tropical para trazer um novíssimo Cartoon Cartoons: ***MIKE, LU e OG.*** Mas eles ficaram presos na ilha e não podem voltar. Precisamos da sua ajuda!

Use a sua imaginação para ajudar a Og, nosso gênio inventor. Desenhe uma máquina que ajude a turma a sair da ilha. Mas, atenção!

A sua máquina só pode usar:

Mande o seu desenho e seus dados para o endereço abaixo (até 14 de julho) ou se inscreva através da Internet para ganhar uma incrível viagem para uma ilha tropical e não se esqueça de assistir ***MIKE, LU e OG*** no dia **9 de junho às 14:00hrs!**



Participe do concurso *MIKE, LU e OG:* Um resgate Cartoon!

Nome _____ Sobrenome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado/País _____

CEP _____ Telefone _____

Data de Nascimento _____ Nome da Operadora _____

*Todas as inscrições devem ser recebidas até 14/7/00. Envie os seus dados junto com o seu desenho para o seguinte endereço: Caixa Postal 212, Agencia Brooklyn Paulista, São Paulo, SP, 04602-970, Brasil
Para receber uma cópia das regras do concurso escreva para: P.O. Box 331969, Miami, FL 33233 USA ou visite www.CartoonNetworkLA.com

TM & © 2000 Cartoon Network

CARTOON NETWORK™

o melhor lugar para cartoons

www.CartoonNetworkla.com

AQUI TEM RECREIO

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 TESTE — **Você é bem-humorado?**

8 PASSATEMPO — **Cena maluca**

10 NÃO PERCA — **Música e magia**
O novo desenho animado *Fantasia 2000*.

13 PASSATEMPO — **Fique de olho**

14 BATE-PAPO — **Uma viajante corajosa**
Kat Schürmann conta suas aventuras.

17 GAMES — **Kirby 64**
Brinque com as fadas no videogame.

18 FIQUE LIGADO — **Novos Pokémon**
A ficha dos monstrinhos mais legais.

20 PASSATEMPO — **Cadê?**

24 PELO MUNDO — **Povos do deserto**
Saiba como eles vivem.

26 BICHOS — **Pronto para tudo**
Conheça melhor o camelo.

29 PASSATEMPO — **Descubra os sete erros**

30 DIVIRTA-SE — **Dicas de livros, vídeo e TV**

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Desembarace os pacotes**
Ajude os Anjinhos a encontrar seus presentes.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO — **Adivinhe quem está na foto**

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC. CAPA: IMAGEM DIVULGAÇÃO © DISNEY ENTERPRISES, INC. / FOTO TONY STONE - JOHN E LISA MERRIL

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8° andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio@abril.com.br

POR QUE OUVIMOS O BARULHO DO MAR NAS CONCHAS?

Ana Gomes
Por e-mail

Na verdade, o que ouvimos é um barulho parecido com o do mar. As conchas funcionam como uma caixa que aumenta ruídos que existem ao nosso redor e que quase não conseguimos perceber. Quando colocamos uma concha no ouvido, o que escutamos são esses ruídos ampliados, que lembram o barulho do mar.

QUAL É O MAIOR PLANETA DO SISTEMA SOLAR?

Matheus Antunes de Camargo, 12 anos
Por e-mail

O maior planeta é Júpiter, com massa 318 vezes maior que a da Terra. Ele está localizado a mais de 778 milhões de quilômetros do Sol. Por lá, faz muito frio. A temperatura média é de –130°C! Por causa do seu tamanho, o planeta recebeu o nome do mais importante deus romano.

POR QUE O VAGA-LUME PISCA?

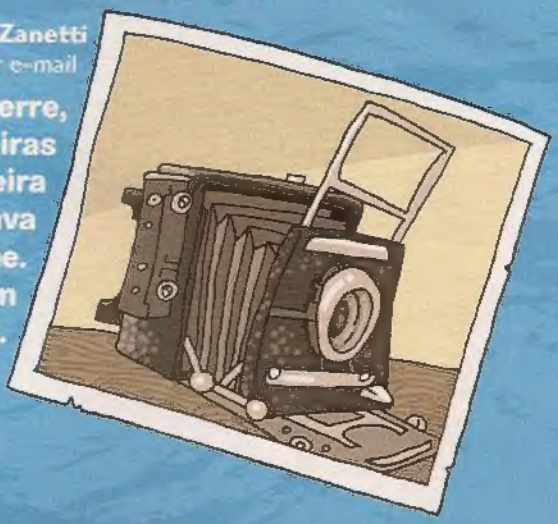
Felipe Henrique Dias dos Santos, 7 anos
Mansa – RJ

O pisca-pisca dos vaga-lumes serve para que os machos e as fêmeas se comuniquem. A luz esverdeada desses insetos é chamada de bioluminescência e é produzida por uma reação química entre substâncias que estão na barriga do próprio vaga-lume.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

QUEM INVENTOU A MÁQUINA FOTOGRÁFICA?

Caroline Luz Zanetti
Por e-mail



Foram os franceses Joseph Nièpce e Louis Daguerre, na primeira metade do século XIX. As primeiras câmeras eram bem simples: uma caixa de madeira com uma pequena abertura por onde a luz entrava e fixava a imagem desejada em um filme. As primeiras fotografias dessas máquinas eram únicas e não havia como fazer cópias.

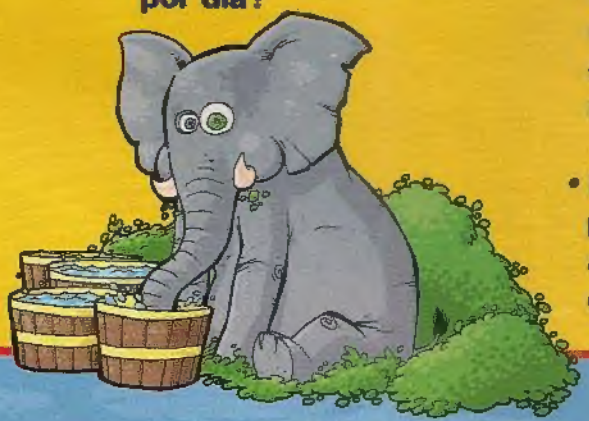
QUAL É O SIGNIFICADO DAS LETRAS S.O.S.?

Diego Vendrame Lourencetti, 8 anos
Santo Antônio de Posse – SP

A sigla é abreviação de *Save Our Souls*, que quer dizer, *Salve Nossas Almas*, em inglês. Essas três letras juntas, que indicam um pedido de socorro, fazem parte do código internacional de sinais. Isso quer dizer que no mundo inteiro todos sabem seu significado. A sigla foi escolhida porque era fácil de decorar e de transmitir pelo telégrafo: três pontos, três traços e três pontos.

VOCÊ SABIA QUE...

- Na primeira corrida de carros do mundo, que aconteceu em 1894, a velocidade máxima permitida era de 12,5 km/h? Hoje, os carros correm a quase 400 km/h.
- A luz do sol leva 8 minutos e 18 segundos para chegar à Terra?
- Um elefante pode comer mais de 220 quilos de vegetação e beber mais de 130 litros de água por dia?



- Nosso nariz pode perceber até 6.850 cheiros diferentes?
- Já foram descobertas cerca de 900 mil espécies de insetos no mundo?
- Em uma colméia podem morar 80 mil abelhas, entre zangões, operárias e rainha?

teste

COMO ESTÁ

Você fica sempre zangado? Ou é do tipo que adora fa

1 Quando alguém faz piada com você, sua reação é:
- A Ri muito.
- B Não gosta, mas não reclama.
- C Fica muito bravo.

2 Se chove no domingo de manhã, você pensa:
- A O dia vai ser péssimo.
- B Vou dormir com o barulhinho da chuva.
- C Vou inventar uma brincadeira para fazer dentro de casa.

3 Se a sua irmã sai com sua camiseta preferida, você:
- A Tranca seus armários.
- B Reclama para sua mãe.
- C Espera ela voltar usando a melhor camiseta dela.

4 Quando sua TV quebra, você:
- A Assiste no vizinho.
- B Fica reclamando.
- C Vai fazer outra coisa.

5 Se o cachorro roer seu brinquedo novo, você:
- A Põe ele de castigo por um mês.
- B Não liga porque ele não sabe o que faz.
- C Pensa em quebrar o osso favorito dele.

6 Se tiver de usar aparelho nos dentes:
- A Você fica triste, mas sabe que não tem jeito.
- B Pensa em escolher elásticos coloridos.
- C Chora a tarde toda.

7 Se está na roda-gigante e acaba a luz, você:
- A Fica contente de ficar lá em cima um tempão.
- B Reclama sem parar.
- C Espera poder andar nos outros brinquedos.

8 Numa viagem com o pessoal da escola, se um morcego entra no seu quarto, você:
- A Acorda todo mundo na maior gritaria e quer ir embora.
- B Enfia a cabeça debaixo do cobertor e continua dormindo, torcendo para ele ir embora.
- C Mesmo com medo, grita: "É o Batman procurando a Batgirl!".

O SEU HUMOR ?

zer brincadeiras? Descubra se você é bem-humorado.

9 Se está fazendo lição de casa no maior capricho e derruba suco no caderno, você:

- A Fica louco da vida e arranca um montão de páginas.
- B Limpa correndo e escreve um recadinho explicando tudo para a professora.
- C Respira fundo e começa a fazer tudo de novo.

10 Na sua festa de aniversário, se o bolo de sorvete derreter, você:

- A Recebe os amigos para a festa anunciando uma incrível surpresa melequenta.
- B Se desculpa e conta para todo mundo o que aconteceu com o seu bolo.
- C Não quer nem mais saber de festa.

Some os pontos para saber como anda o seu humor

1)	A • 2	B • 1	C • 0	
2)	A • 0	B • 1	C • 2	
3)	A • 1	B • 0	C • 2	
4)	A • 1	B • 0	C • 2	
5)	A • 0	B • 2	C • 1	
6)	A • 1	B • 2	C • 0	
7)	A • 2	B • 0	C • 1	
8)	A • 0	B • 1	C • 2	
9)	A • 0	B • 2	C • 1	
10)	A • 2	B • 1	C • 0	
			Total	

Resultado

0 a 7 pontos
Você anda muito mal-humorado. Faça um esforço para ser mais gentil e vai perceber que tudo pode ser mais divertido. Você não vai se arrepender e a turma também vai adorar.

8 a 14 pontos
Às vezes você perde a paciência. Mas outras vezes se diverte mesmo quando as coisas não acontecem como planejou.

15 a 20 pontos
Você está sempre animado e de bom humor. Isto é ótimo para você e para as pessoas que estão por perto. Continue sempre assim!

ILUSTRAÇÃO: CHIS & JEAN

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

Resposta na página 42.

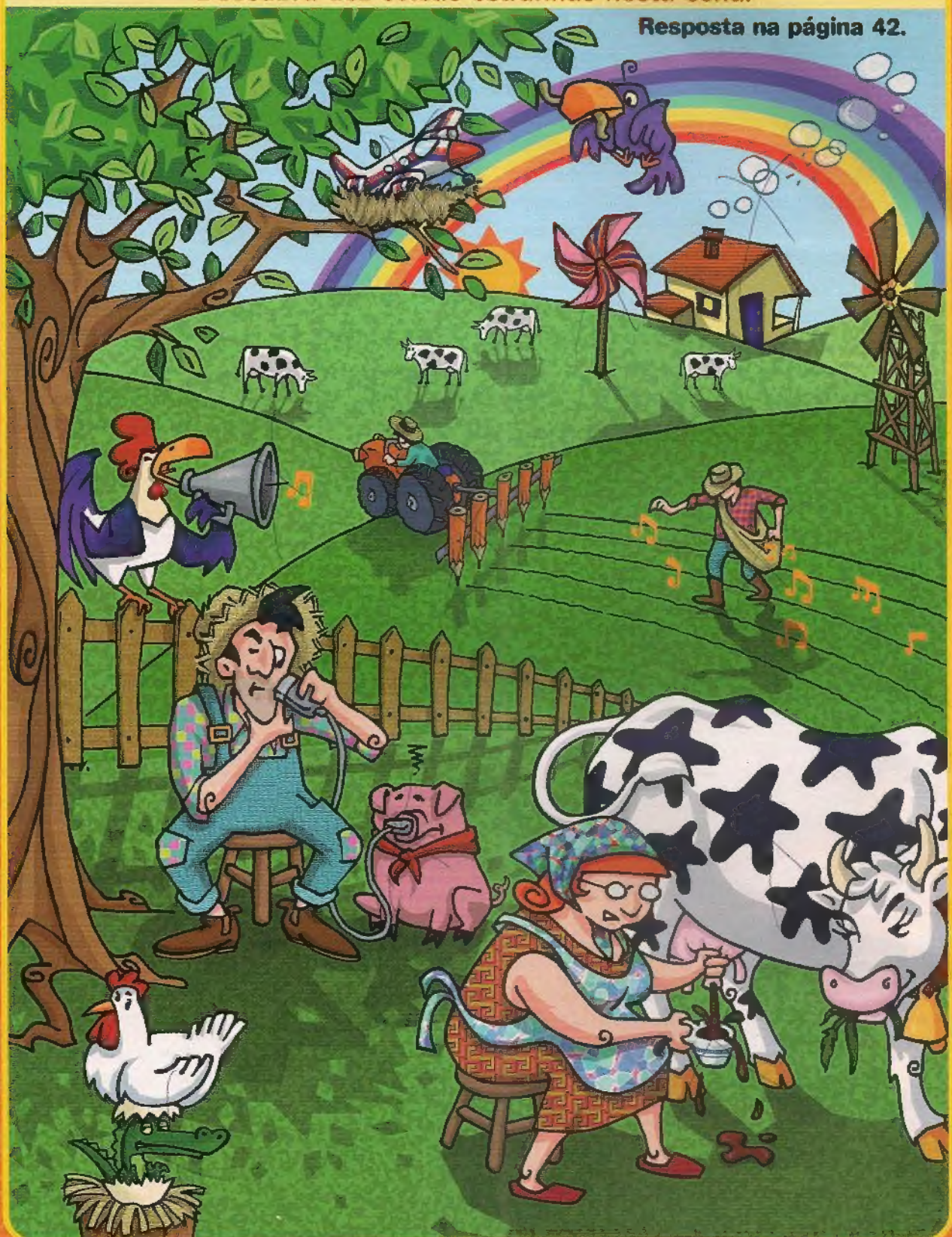


ILUSTRAÇÃO: FERRÉ

Escreva para:
Revista Recreio
PROMOÇÃO BIKE
Av. das Nações Unidas,
7221 - 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902

A RECREIO vai distribuir 250 bicicletas SUNDOWN entre os leitores que enviarem as melhores redações com o tema: **AONDE EU VOU COM A MINHA BICICLETA**.

Os textos devem ter de 20 a 30 linhas. Os autores das 250 histórias mais bem escritas e criativas levam a bike para casa. Os meninos receberão o modelo *TNT 2000* e as meninas, o *Miss Scandal*. Solte a sua imaginação! Só não esqueça de caprichar na letra, pois vamos ler todas as redações!

PROMOÇÃO RECREIO DÁ 250 BIKES PARA VOCÊ!

Regulamento
1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da RECREIO e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); **2)** Não há limite para o número de cartas; **3)** As cartas deverão trazer o nome completo, endereço e telefone do autor do texto; **4)** Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até o dia 16 de junho de 2000; **5)** A relação dos vencedores será publicada na RECREIO do dia 28 de julho de 2000; **6)** As cartas enviadas não serão devolvidas; **7)** Os participantes autorizam a RECREIO ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessários; **8)** Os participantes do concurso aceitam as condições aqui impostas; **9)** Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou da necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Só concorrerão os textos que chegarem na redação com carimbo postal até o dia 16 de junho de 2000. E não esqueça de colocar na carta o seu nome completo, idade, endereço, telefone e e-mail.

NÃO PERCA

UM MUNDO

Fantasia 2000 vai fazer a sua imaginação voar longe. A estréia nos cinemas é dia 16 de junho.

Em *Fantasia 2000*, as baleias nadam no céu, os flamingos brincam de ioiô e a natureza é uma fada. Isso tudo com efeitos incríveis e muita música.

O filme tem oito partes, que misturam grandes obras musicais com desenhos animados.

Para cada história há um tipo de desenho e técnicas diferentes de animação. O difícil é escolher qual deles é o mais bonito.

Sinfonia nº 5

Uma explosão de cores e luzes acompanha a *5ª Sinfonia*, de Beethoven. Algumas figuras parecem borboletas, outras lembram morcegos e você inventa a história que quiser.

As baleias voam

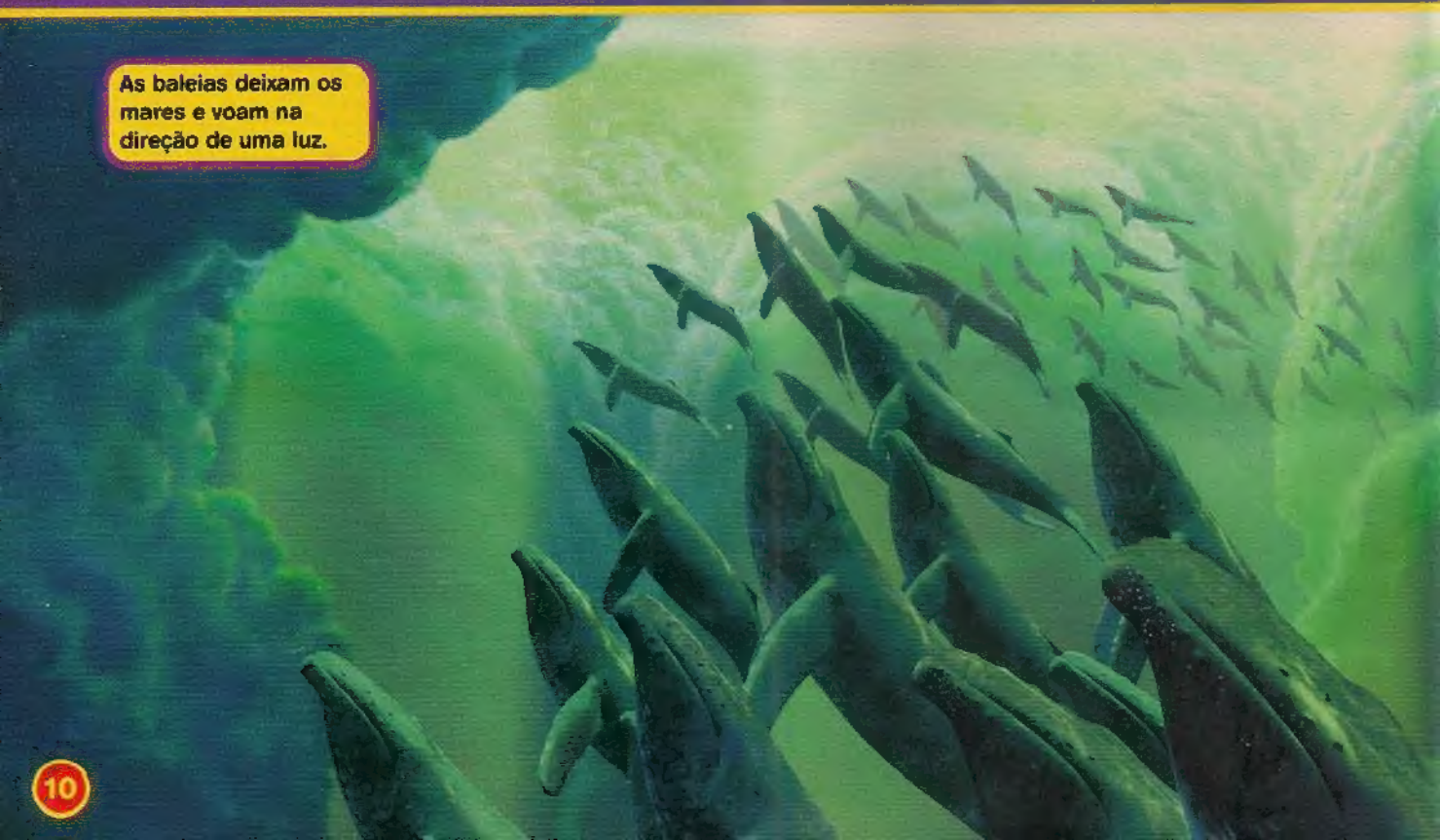
Ao som da música *Pinheiros de Roma*, as baleias nadam e até voam entre as nuvens. O desenho e a animação foram criados em computador.

Passeio em Nova York

Nas ruas de Nova York, os moradores se encontram ao som de *Rapsódia em Azul*, de George Gershwin. É engraçado ver como um personagem transforma a vida de outros sem perceber.

O soldadinho de chumbo

As aventuras de um soldadinho de chumbo com uma perna só, que se apaixona por uma bailarina e enfrenta tudo por seu amor. O conto é de Hans Christian Andersen.



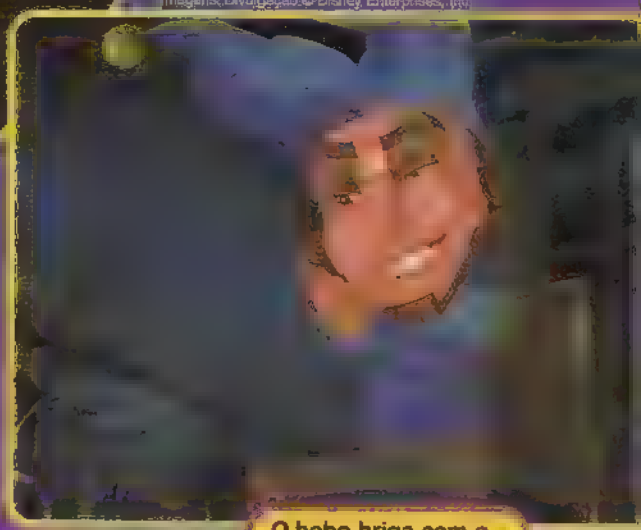
As baleias deixam os mares e voam na direção de uma luz.

DE SONHOS

Aprendiz de feiticeiro
Mickey tenta fazer mágica para escapar do trabalho e apronta a maior confusão. A história foi um sucesso na primeira versão e aparece também em *Fantasia 2000*.

Os flamingos
Um flamingo brincalhão arranja encrencas com seu bando. A equipe de filmagem se baseou em movimentos de aves de verdade para fazer o desenho. Você vai dar boas risadas.

Imagens: Divulgação © Disney Enterprises, Inc.



O bobo briga com o soldadinho pelo amor da linda bailarina.

O flamingo rebelde adora fazer truques com seu ioiô.

A natureza é uma fada que enfrenta a fúria de um vulcão.

A fada natureza

Na parte final você conhece a natureza, uma linda fada que espalha flores e alegria por onde passa. De repente, surge de dentro de um vulcão o Pássaro de Fogo, que quer destruir toda a sua beleza. Quando um alce se une à fada, eles conseguem fazer renascer o verde e a felicidade na floresta.

A arca de Noé

O Pato Donald vai ajudar Noé a colocar os bichos na arca, antes que comece o dilúvio. No meio da confusão, ele se perde de Margarida e faz todo tipo de trapalhada até encontrá-la novamente.

Donald e Margarida vão parar na arca de Noé.

Mais *Fantasia*

A idéia do filme *Fantasia* surgiu há muito tempo. A primeira versão foi criada em 1940, por Walt Disney. O desenho misturava música clássica e animação, com sons e imagens incríveis.

O *Aprendiz de Feiticeiro*, que aparece em *Fantasia 2000*, foi um dos destaques do desenho anterior e mostra uma combinação perfeita de música e desenho animado.

O primeiro *Fantasia* também traz vários episódios e está disponível em fitas de vídeo.

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

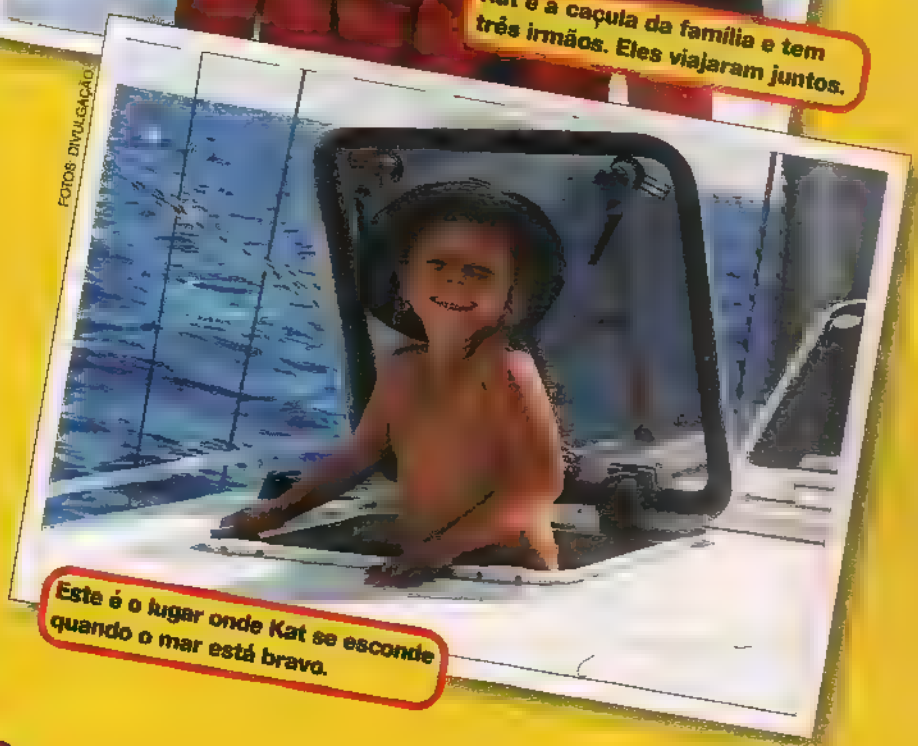
Você consegue descobrir quantos peixes existem nesta cena?

BATE-PAPO

AS AVENTUR

Aos 7 anos, Katherine Schürmann é uma marinheira experiente. Quando tinha apenas 5 anos, embarcou com sua família para uma aventura: dar a volta ao mundo em um veleiro. Em dois anos e meio de viagem, ela conheceu muitos lugares novos e enfrentou alguns perigos. De volta à terra firme, Kat conversou com a RECREIO.

Kat é a caçula da família e tem três irmãos. Eles viajaram juntos.



Este é o lugar onde Kat se esconde quando o mar está bravo.

FOTOS DIVULGAÇÃO

RECREIO • Você viveu muitas aventuras?
KAT - Sim! Adoro ser aventureira. Não são só os meninos que são corajosos. Já passei por tempestades, mares bravos, lugares gelados e outras coisas.

RECREIO • Não dá medo?
KAT • Não. Uso sempre cinto de segurança e, se o mar está bravo, entro no meu cantinho e fico protegida. Sinto medo é de atravessar uma rua movimentada quando estou em terra.

RECREIO • O que você mais gosta no mar?
KAT • Os golfinhos. Falo e brinco com eles. Eu digo: "Pulem golfinhos". E eles atendem o meu pedido.

RECREIO • Como é o seu quarto a bordo?
KAT • Tenho duas prateleiras só com fitas de vídeo da Disney. Minha preferida é *Cinderela*. Tenho bonecas e joguinhos de computador. Isso sem contar os livros.

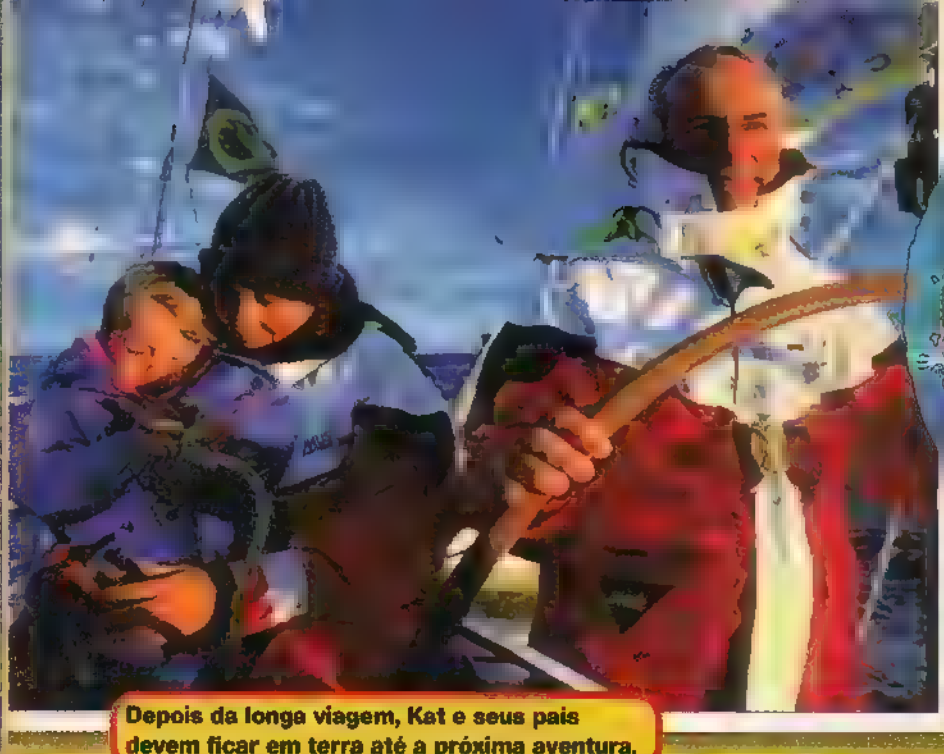
AS DE KAT

O barco da família Schürmann chama-se Aysso (pronuncia-se aissô). Na língua tupi, este nome significa formoso, perfeito.

RECREIO • Você tem tarefas para cumprir?
KAT • Todos nós temos. Sempre ajudo minha mãe na cozinha e meu pai a arrumar os cabos. Passo vaselina nos ovos, um a um, porque assim eles duram três meses sem estar na geladeira. Sou uma marinheira obediente.

RECREIO • É legal estudar em alto-mar?
KAT • É divertido. Recebo as lições de uma escola americana e, na verdade, minha mãe e eu brincamos de estudar. Algumas vezes, estudamos de manhã, outras, à tarde. Quando o mar está agitado, espero até ele se acalmar.

RECREIO • E qual é a sua matéria preferida?
KAT • Eu gosto muito de matemática, mas adoro escrever. Gosto de mandar e-mails para os meus amiguinhos e também para os meus avós. Além disso, mando mensagens e desenhos dentro de garrafas.



Depois da longa viagem, Kat e seus pais devem ficar em terra até a próxima aventura.

ILUSTRAÇÃO SILVIO MACEDO

[illegible] AO [illegible]

Depois de 10 anos viajando pelo mar, em novembro de 1997 a família Schürmann planejou uma aventura em homenagem ao navegador português Fernão de Magalhães. Em 1519 ele fez a primeira viagem ao redor do mundo. Foi o primeiro roteiro da marinheira Kat, que retornou ao Brasil no dia 22 de abril de 2000.

RECREIO • Você prefere viver no mar ou ficar em terra firme?
KAT • Prefiro viver no barco por causa do silêncio. Todo mundo fica tranqüilo e à vontade.

RECREIO • Você não tem vontade de ir à escola com outras crianças?
KAT • Às vezes, sinto. Então, finjo que estou numa sala de aula, conversando com um amigo. Mas eu adoro o mar e não me canso dele.

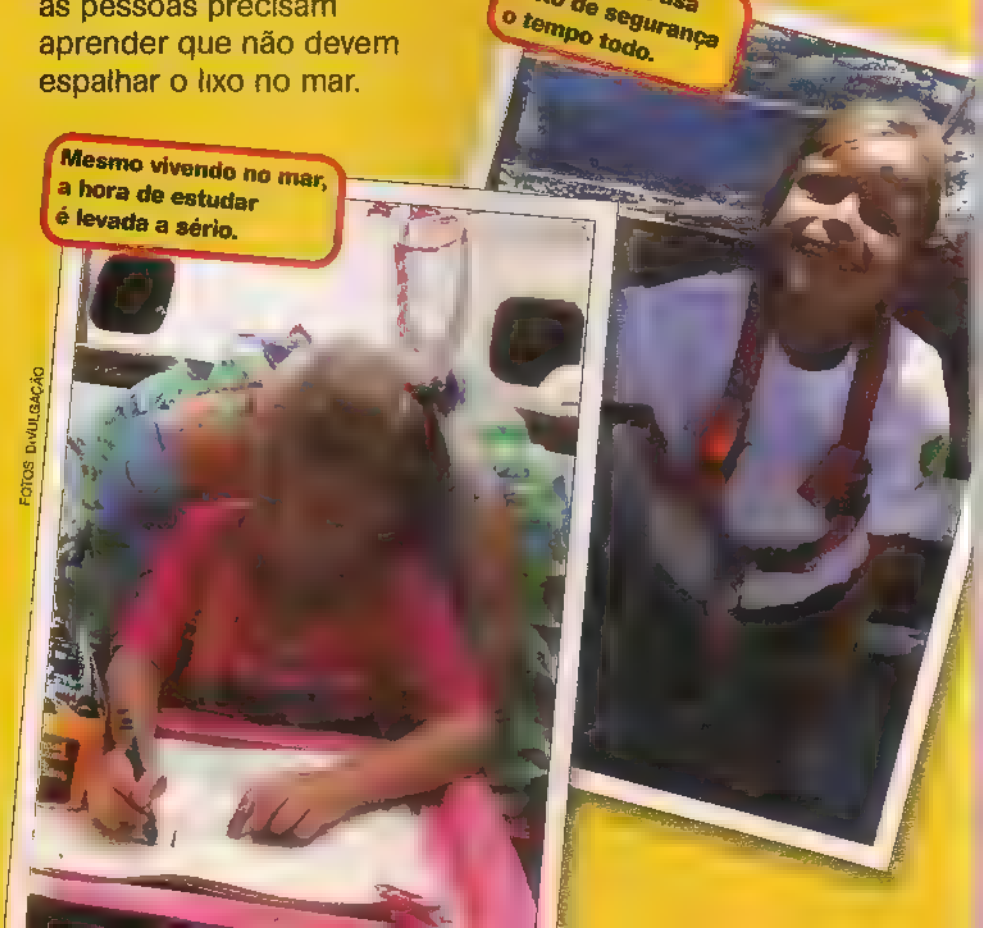
RECREIO • Na viagem você fez muitos amigos?
KAT • Em cada porto que paramos faço novos amigos.

RECREIO • O que você gosta de comer?
KAT • Sashimi, que é peixe cru com molho de soja, e macarrão. Já experimentei muitos tipos de comida. Nem sempre é gostoso.

RECREIO • O que você quer fazer quando crescer?
KAT • Vou contar um segredo: eu quero tomar conta do mundo. Esse é o meu sonho. Acho que as pessoas precisam aprender que não devem espalhar o lixo no mar.

A bordo, Kat usa cinto de segurança o tempo todo.

Mesmo vivendo no mar, a hora de estudar é levada a sério.



FOTOS DIVULGAÇÃO

GAMES

NO MUNDO DAS FADAS

Um jogo de aventura e magia

FIQUE LIGADO

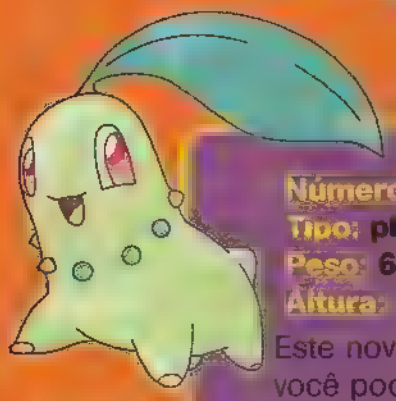
NOVOS

A turma aumentou e agora há mais 100 Pokémon para você curtir. Eles vão aparecer nos games, filmes e desenhos que serão lançados em breve por aqui. Conheça alguns dos principais monstrinhos da nova geração.

LUGIA

Número: 249.
Tipo: psíquico/voador.
Peso: 216 quilos.
Altura: 5,2 metros.

É o quarto e mais poderoso pássaro lendário. Ninguém nunca viu esse raríssimo Pokémon voador, mas, segundo a lenda, ele aparece quando os outros três pássaros lendários estiverem reunidos. Isso acontece no novo filme, que vai estrear nos cinemas brasileiros em julho: *Pokémon - O Filme 2000.*



CHIKORITA

Número: 152.
Tipo: planta.
Peso: 6,4 quilos.
Altura: 90 centímetros.

Este novo monstrinho é um dos que você pode escolher para começar a jogar no Game Boy, no Silver e no Gold. É um Pokémon em fase inicial, que promete conquistar muitos fãs com seu jeito meigo.

NA TURMA

SLOWKING

199.
aquático/psíquico.
79,5 quilos.
2 metros.

Você já viu um monstrinho parecido antes: ele é o terceiro estágio de Slowpoke. É um dos mais importantes personagens do novo filme e um dos Pokémon mais inteligentes.

HO-OH

250.
voador de fogo.
199 quilos.
3,8 metros.

É o quinto pássaro lendário e seus poderes são uma combinação da força dos Pokémon voadores e dos de fogo. Ele é forte e tem poderes especiais que deixam os inimigos em apuros.

TOTODILE

Número: 158.
aquático.
9,5 quilos.
60 centímetros.

Parecido com um crocodilo, é um dos Pokémon em fase inicial, disponível para você controlar nos jogos novos do Game Boy. Seu nome em japonês é Wanikoko, que quer dizer crocodilo criança.

CINDAQUIL

155.
fogo.
7,9 quilos.
50 centímetros.

Ele também é uma das opções para começar a jogar no Game Boy e, apesar de ser pequeno, tem ataques legais.

PASSATEMPO

Cadê?

Enquanto a turma prepara o lanche, tente encontrar os objetos em destaque.

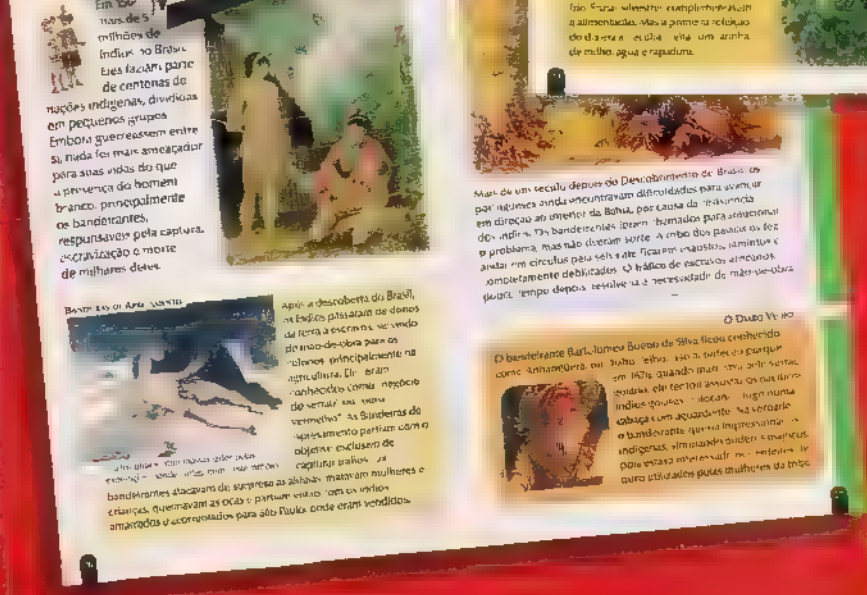
Resposta na página 42.

ILUSTRAÇÃO PAULO TENENTE

É COMO APRENDER COM SE
E BRINCAR COM SEU A

Só mesmo a sua Recreio para ser di
inteligente ao mesmo tempo. Na se
vem, a brincadeira continua, com u
da coleção PARA SABER MAIS: A Art
Os Africanos no Brasil. E você ainda q
livro da coleção DE OLHO NO MUNDO,

sobre
Não p
Recre
apren
de mu

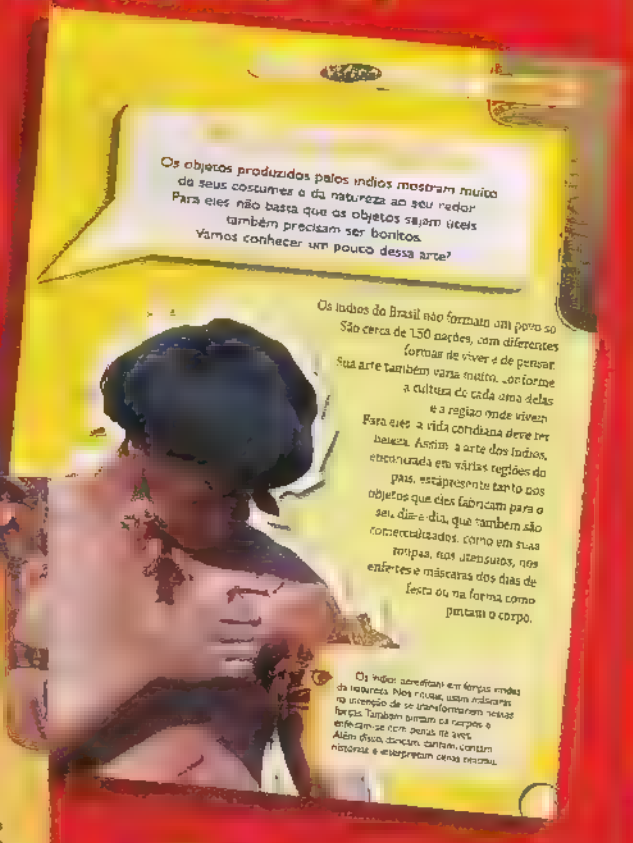


NO
LIV

Quer saber?

EU PROFESSOR MAIS LEGAL
MIGO MAIS DIVERTIDO.

ertida e
iana que
is duas fichas
Indígena e
nha mais um
contando tudo
Bandeirantes
rca a próxima
! Você vai
er e brincar
tão.


Os objetos produzidos pelos índios mostram muito de seus costumes e da natureza ao seu redor. Para eles não basta que os objetos sejam úteis também precisam ser bonitos. Vamos conhecer um pouco dessa arte?

Os índios do Brasil não formam um povo só. São cerca de 150 nações, com diferentes formas de viver e de pensar. Sua arte também varia muito, conforme a cultura de cada uma delas e a região onde vivem. Para eles, a vida cotidiana deve ter beleza. Assim, a arte dos índios, encontrada em várias regiões do país, está presente tanto nos objetos que eles fabricam para o seu dia-a-dia, que também são comercializados, como em suas roupas, nos utensílios, nos enfeites e máscaras dos dias de festa ou na forma como pintam o corpo.

Os africanos no Brasil

A contribuição africana ao Brasil é muito importante. A partir dela, vários setores da nossa cultura foram influenciados. Quem não conhece os ritmos da música popular com seus batuques ou nunca viu uma roda de capoeira ou experimentou uma boa feijoada?

Não apenas a samba, mas muitos outros ritmos, como o chorinho e mesmo a bossa nova, têm ligações com a África. A capoeira, que antes servia de defesa para os negros fugitivos, hoje é vista com um estilo de arte da luta brasileira.

Nossa culinária também recebeu pitadas africanas. Alguns pratos como o acarajé, o caruru e o vatapá são consumidos mais na região da Bahia. Outros se espalharam para todo o Brasil, como o tecolé, que era, originalmente, um corrido de escravos negros.

NOVAS FICHAS COLECIONÁVEIS!

VO
RO!

Se você perder alguma edição, ligue para (Cx.P) 1900-2200 e compre as numeros atrasados.

Colecione!

RECREIO

www.recreionline.com.br

Abril

PELO MUNDO

VALENTES

Há desertos no mundo inteiro e muitos povos aprenderam

Tudo é exagerado no deserto. Durante o dia, o sol é muito quente. À noite, faz o maior frio. Quando chove, cai muita água de uma vez. E os ventos são tão fortes, que criam tempestades de areia.

Morar em um lugar assim parece impossível, Mas os povos que vivem em diferentes desertos, como os tuaregues e beduínos, encaram esse desafio diariamente.

Para sobreviver, eles criaram casas diferentes. Os beduínos do Oriente Médio e do Saara, por exemplo, moram em tendas, que desmontam sempre para viajar.

Elas são feitas de lã de cabra, que protege do frio, da areia e até da chuva. Lá dentro fica escuro, mas bem fresquinho, perfeito para quem quer ficar longe do sol.

GEORGE CHAN / TONY STONE

Muitos povos têm rebanhos de cabras, que precisam de pouca água e fornecem leite para todos.

DO DESERTO

a viver nesses lugares difíceis e cheios de desafios.

Para se livrar do calorão, os beduínos e os tuaregues do Saara usam túnicas longas e largas.

Assim protegem a pele do sol e permitem que o ar circule em volta de seu corpo. O mais legal é que a roupa comprida também serve para as noites frias e meses de inverno.

Na cabeça eles usam turbantes e, se ventar muito, colocam um véu no rosto.

Não é fácil encontrar comida no deserto. Em geral as pessoas se alimentam com carne e leite de cabra e ovelha, além de caçar e fazer tipos diferentes de pão.

Quando chegam a áreas onde há plantas, chamadas de oásis, as mulheres e crianças colhem tâmaras e outras frutas da região e aproveitam também para se abastecer de água.

Mesmo vivendo com todas essas dificuldades em regiões tão distantes do mundo, as crianças do deserto gostam de brincar, de viajar e de cuidar de seus bichos de estimação. Igualzinho a você.

IAN DER HILST / GAMMA

Depois de longas caminhadas pelas dunas, todos se reúnem na hora das refeições.

XAVIER ROSSI / GAMMA

BICHOS

SEM SOMBRA

Ter duas corcovas é muito mais legal!

OU ÁGUA FRESCA

servem como reservatório de água. Na verdade, elas armazenam gordura, que serve de alimento quando o bicho fica muito tempo sem comer. Se a reserva se esgota, as corcovas caem para o lado, como se estivessem murchando.

Os árabes chamam os camelos de navios do deserto.

QUE SEDE!

E sabe como o camelo agüenta ficar tantos dias sem água? É que ele não transpira facilmente, por isso seu organismo guarda a água que ele bebe.

Quando tem água à vontade, o camelo bebe só o necessário. Mas depois de uma viagem, quando está morrendo de sede, pode engolir 120 litros de água em apenas dez minutos! É como se você bebesse 480 copos de água de uma só vez.

PRONTO PARA TUDO

O camelo está tão preparado para a vida no deserto que enfrenta até tempestades de areia.

Seus cílios compridos mantêm a poeira longe de seus olhos. E, se isso falhar, ele tem uma arma secreta: uma terceira pálpebra. No meio de uma ventania, o camelo fecha essa pálpebra, que é bem fininha e protege seus olhos, permitindo que continue enxergando!

Mais camelos...

www.recreionline.com.br

Quantas corcovas?

O dromedário é um tipo de camelo, um pouco menor e de pescoço mais curto. Para saber quem é quem basta contar as corcovas. O camelo tem duas e o dromedário uma só.

Disney, Disney, Disney!

NÃO FIQUE FORA DESTA DIVERSÃO!

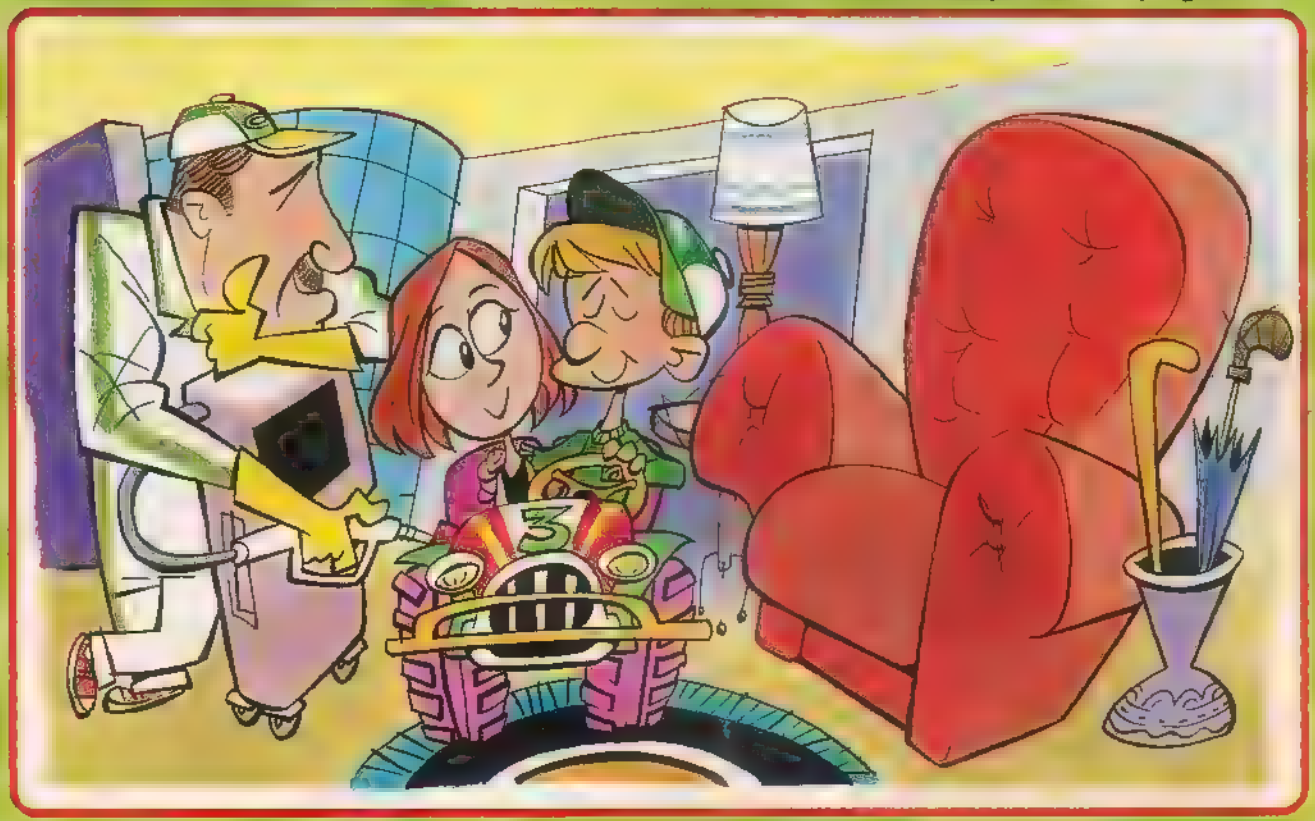
Nas bancas em junho!

© 2000 Disney Enterprises, Inc.

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.



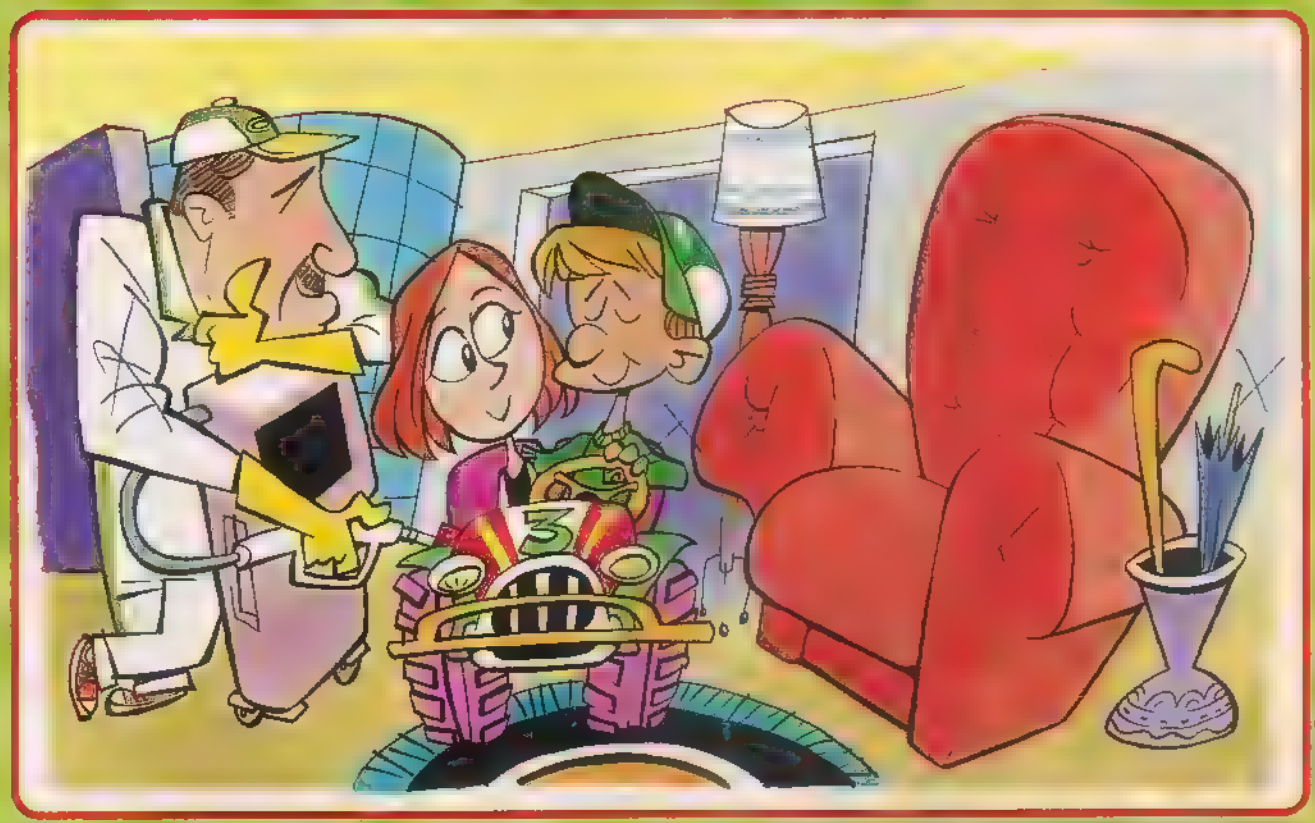


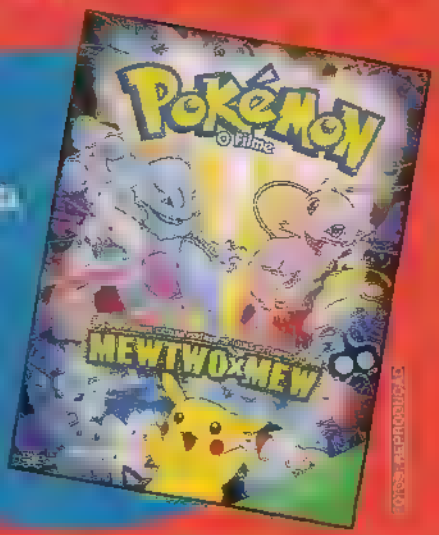
ILUSTRAÇÃO ATTI. O

DIVIRTA-SE DICAS DE LANÇAMENTOS

VÍDEO

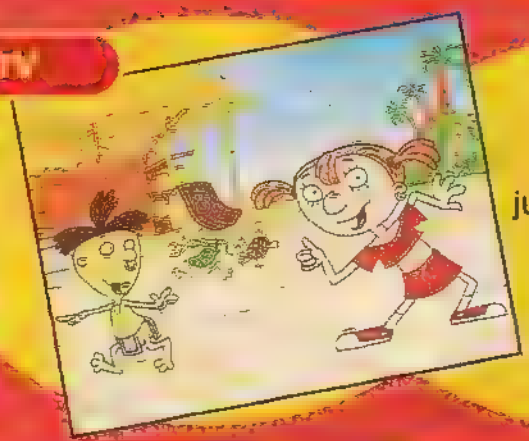
OBAI MAIS POKÉMONS

Pokémon - O Filme já fez o maior sucesso nos cinemas e agora foi lançado também em vídeo e DVD. Você vai curtir o confronto entre o perigoso Mewtwo, um Pokémon criado por humanos em experiências genéticas, e Mew, o mais raro dos monstrinhos. E os lançamentos não param por aí: no dia 21 de julho estréia nos cinemas Pokémon - O Filme 2000, a segunda longa-metragem dos monstrinhos.



FOTOS: REPRODUÇÃO

TV



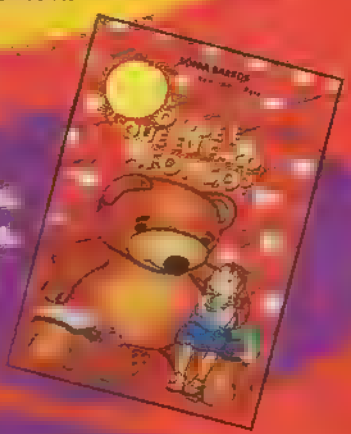
NOVIDADES NA TV

Tem desenho animado novo na Cartoon: *Mike, Lu e Og* será exibido a partir de 9 de junho no canal por assinatura. Mike é uma garota de Nova York que deixa a cidade para fazer um intercâmbio. Ela vai parar em uma ilha e acaba ficando amiga de Lu e Og. O desenho vai ao ar todas as sextas, às 19h, sábados, às 10h, e domingos, às 18h.

LIVROS

QUANDO CHEGA UM IRMÃOZINHO

Clara era a rainha da casa até o nascimento de seu irmão. Quando os pais dividem sua atenção entre os dois filhos, ela fica cheia de ciúmes. O livro *O que é que eu faço Afonso?* conta como Clara descobre que o irmãozinho pode ser seu companheiro. Editora Atual.



MALUQUINHO EM QUADRINHOS

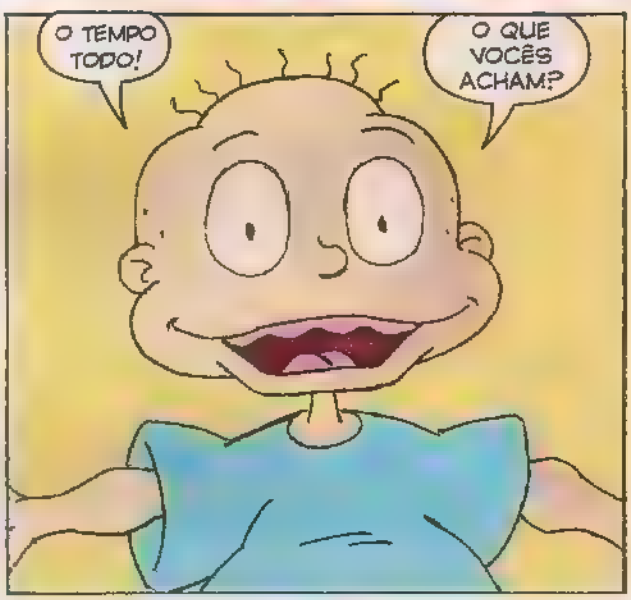
Os momentos mais engraçados do Menino Maluquinho nos quadrinhos estão reunidos no livro *As Melhores Tiradas do Menino Maluquinho*. São mais de 150 tirinhas para você se divertir com as loucuras deste personagem de Ziraldo. Editora Melhoramentos.

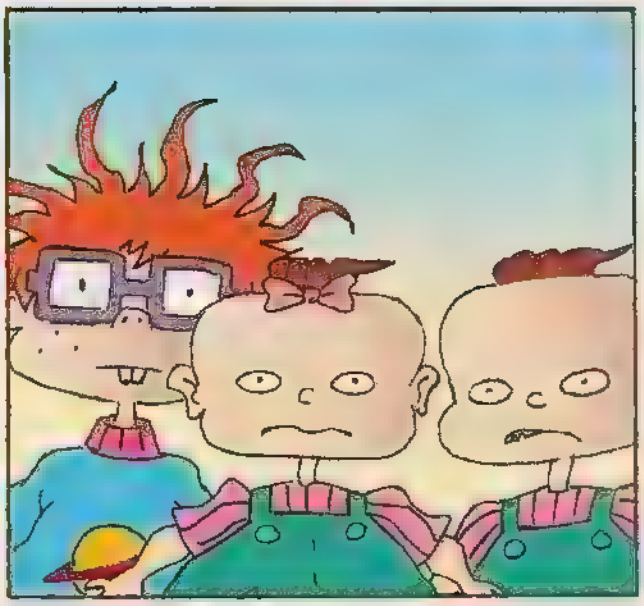
COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

PODÍAMOS TENTAR AJUDAR.
AJUDÁ-LA A FICAR DE BOM HUMOR?
COMO VAMOS FAZER ISSO, TOMMY?

ELA NÃO DIZ SEMPRE O QUE DEVEMOS FAZER?
BEM, PELO QUE ME LEMBRO, SIM.

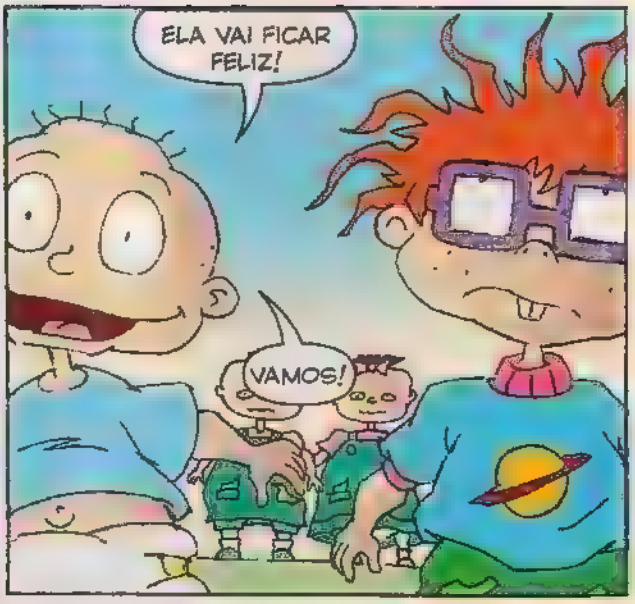
ENTÃO, VAMOS FAZER O QUE ELA MANDAR.
QUANDO?

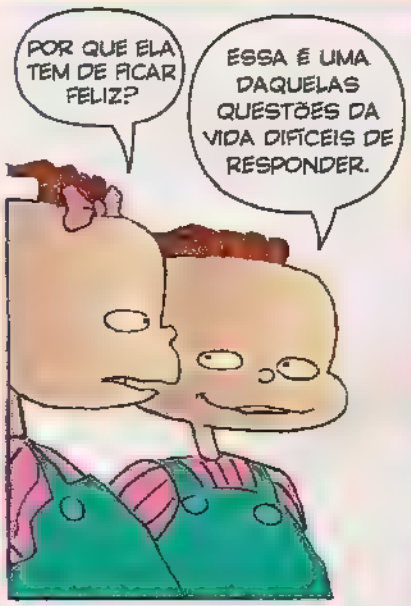

O TEMPO TODO!
O QUE VOCÊS ACHAM?



ENTÃO?
SE VOCÊ ACHA QUE AJUDA...
TÁ CERTO, TOMMY.

VAI SER LEGAL!
LEGAL? FAZER O QUE ELA MANDA?
EU ACHO DIFÍCIL.
NÃO SEI, NÃO!


ELA VAI FICAR FELIZ!
VAMOS!


POR QUE ELA TEM DE FICAR FELIZ?
ESSA É UMA DAQUELAS QUESTÕES DA VIDA DIFÍCEIS DE RESPONDER.

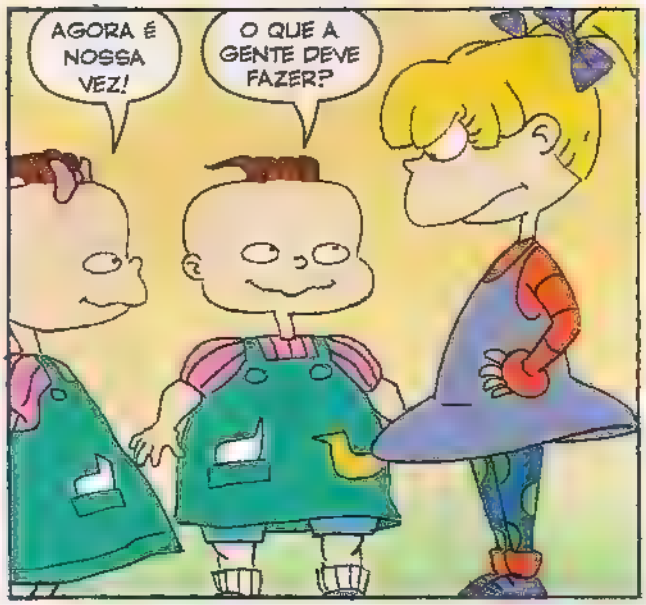
ANGÉLICA, VAMOS FAZER TUDO O QUE VOCÊ QUISER!
AH, CLARO!
É SÉRIO!

POR QUE VÃO FAZER TUDO O QUE EU MANDAR?
QUEREMOS QUE SEJA FELIZ. ACHAMOS QUE ESTÁ CHATEADA PORQUE NINGUÉM FAZ O QUE VOCÊ QUER.

ENTÃO VÃO FAZER O QUE EU QUISER PARA ME DEIXAR FELIZ?
SIM!

BOM... EU QUERIA QUE VOCÊ MERGULHASSE A CABEÇA NA ÁGUA.
CERTO.

SPLASH
EI, ISSO FOI DEMAIS!
OBRIGADO, ANGÉLICA!
FOI UM PRAZER.
VOCÊ QUER QUE EU FAÇA ALGUMA COISA, ANGÉLICA?
POR QUE VOCÊ NÃO CORRE PELO JARDIM IMITANDO UM PERU?
CLARO!
GLU! GLU! GLU! GLU! GLU! GLU! GLU!
TEM ALGO ESTRANHO ACONTECENDO.
NÃO ESTOU ENTENDENDO O JOGO.


AGORA É NOSSA VEZ!
O QUE A GENTE DEVE FAZER?

POR QUE NÃO SUJAM AS SUAS CABEÇAS COM BARRO?
LEGAL!

GOSTEI DO JOGO DO TOMMY!
EU TAMBÉM!
GLU! GLU! GLU! GLU! GLU! GLU!

EU SABIA QUE VOCÊS ESTAVAM APRONTANDO!
A-HA! O JOGO DO TOMMY!

TOMMY, JÁ QUE VOCÊ TEM DE FAZER O QUE EU DIGO, FALE A VERDADE!
ESSE JOGO BOBO FOI IDÉIA SUA?
SIM, ANGÉLICA, MAS...

EU VOU ESTRAGAR SEU JOGUINHO, TOMMY!

NINGUÉM MAIS FAZ O QUE EU DIGO!
ACABOU!
CERTO, ANGÉLICA. SE VOCÊ QUER ASSIM...
ELES VÃO APRENDER!
...!
AIII! O QUE EU FIZ?!
ELES FARIAM TUDO O QUE EU QUISESSE!
PODIA MANDAR ME CHAMAREM DE PRINCESA E BEIJAREM MEUS SAPATOS E...
TOMMY, MEU AMORZINHO!
POR FAVOR, PODEMOS BRINCAR DO SEU JOGO OUTRA VEZ?
FIM

PASSATEMPO

DESEMBARACE

Angélica e Chuckie fizeram a maior confusão ao tentarem embrulhar alguns presentes com o Vovô e o Stu. Você não quer ajudá-los a desembaraçar as fitas e descobrir com quem está cada pacote?

COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

O Vovô está com o pacote roxo, o Chuckie, com o amarelo, Stu, com o verde, e a Angélica, com o vermelho.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações e Controle: Gilberto Fischel

Diretor de Publicidade: Celso Marche
Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Mauricio Dabul

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretor de Arte: Tadeu Nogueira

Projeto Gráfico: Maria do Carmo Tyla

Editora: Mônica Pina
Repórteres: Cristiane Yamazato, Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Cranesi, Priscila Afonso e Renato L. Silva

Colaboraram Nesta Edição: Cristiane de Oliveira Pereira, Ronny Marinoto, Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Maria Wolak Grusbaum, Ludia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo, **Abril Press:** José Carlos Augusto, **Nova York:** Grace de Souza, **Paris:** Pedro de Souza, **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda

Gerente de Finanças e Assinaturas: Elseu Urban

Diretora de Publicidade: Mariane Ortiz
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Executivas de Contas: Leticia Di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Lidia Colavitti
Diretor de Vendas: William Pereira

Diretor Escritório Brasília: Luiz Edgar P. Tostes
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

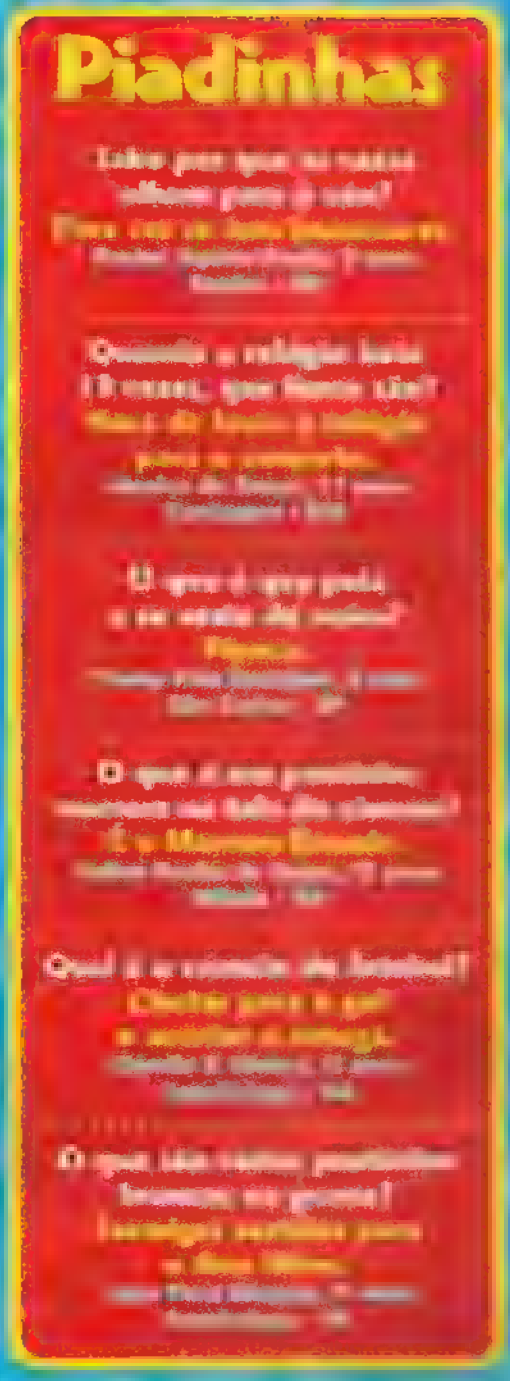
Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas



Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10h às 12h e das 14h às 16h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05424-902, fax (0XX11) 3037-4468
Atendimento ao Leitor: tel. (0XX11) 3037-4447

Escritórios no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 301 0-100, Vânia R. Passolongo, tel. (31) 282-0630, fax (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 270, Bairro da Velha, CEP 89036-, Sr. M Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, telefax (47) 329-6191
Brasília: SCN Q., Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and. sl 1408, CEP 707.0-902, Solange Tavares, tel., (61) 315-7575, fax (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel. (19) 233-7179, telefax (19) 232-7975
Curitiba: Av. Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel. (41) 352-3426, fax (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 640, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel. (48) 232-1617, telefax (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Com. Ltda, telefax (85) 264-3939
Goiânia: r. 20 nº 250 L 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel. (62) 225-3274, telefax (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca, 50, Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax (43) 325-0649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 502, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel. (51) 211-6744, fax (51) 2 14-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1185, 5º and., sl. 150, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax (8 1)42-32 1
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 590, CEP 14025-010, Intermédia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel., (16) 635-9630, fax (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/401, Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax (21) 515-2549
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial Pituba, CEP 4 1820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU Arte Propag. e Marketing Ltda, tel. 27 325-3329, fax (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3405, New York, N.Y. 10165/3405, tels., (001212) 557-5900/5593, fax (001212) 986-0972, e-mail: abril@worldnet.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel. (0033) 42.66.31 18, fax (00331, 42.66.13 99, e-mail: abrilpans@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda, Largo da Lagoa, 19C, 2795 Linda-a-Velha, tel. (0035 1) 4 6 8700, fax (0035 1) 416-8701, Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda, Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel. (0035 1) 924-9940, fax (0035 1) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S/A

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA MAIS

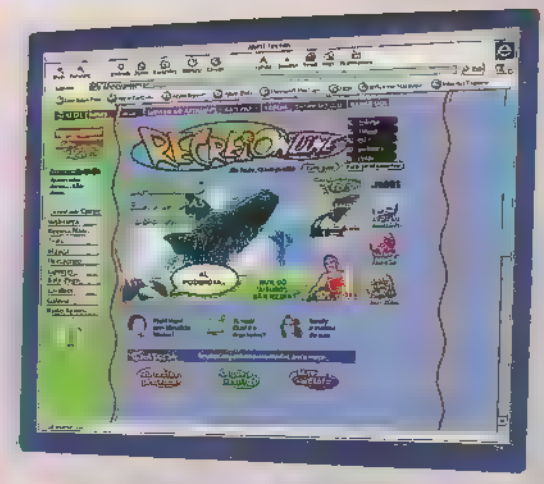
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • SHOW BIZZ • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB

RECREIO ISSN 15177467 ano 1, nº 13 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar, Freguesia do Ó - CEP 02909-900 - São Paulo - SP, tel. (0 11) 3990-2112; demais localidades: tel. 0800 552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues devidamente corrigido de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores (mediante disponibilidade de estoque): Central de Atendimento, de 2ª à 6ª das 8h às 22h, tel. (0XX11) 3990-2200, fax (0XX11) 3990-2233, pelo e-mail, abrilser@abril.com.br ou peça para Abril S.A. Caixa Postal 4151, CEP 02799-970, São Paulo, SP. O pagamento deverá ser efetuado através de depósito em conta-corrente ou com os cartões de crédito Visa, MasterCard, Diners, American Express e Solo ao preço da última edição em banca mais despesas operacionais. Solicite também através do seu jornaleiro ao preço da última edição em banca. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

Se a Recreio já é legal, imagine ligada na tomada.



www.recreionline.com.br

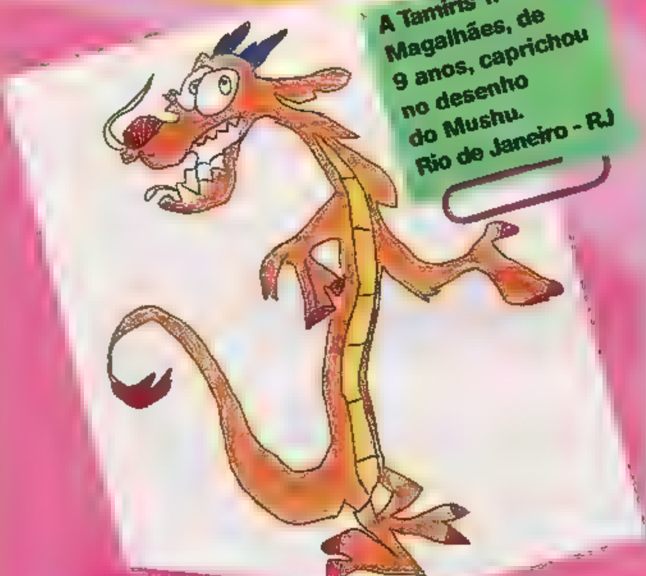
Recreio. Toda quinta, na

Quer saber? Divirta-se.

CORREIO @

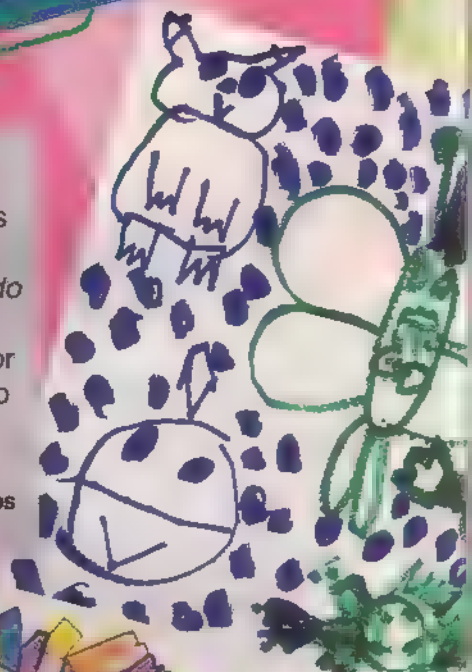
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas,
7221- 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



A Tamiris T. Ramos Magalhães, de 9 anos, caprichou no desenho do Mushu. Rio de Janeiro - RJ

A revista está o máximo! Adoro ler as reportagens sobre os bichos e fazer os passatempos. Os livros da coleção *De Olho no Mundo* eu uso para as pesquisas da escola. Sou fanático por dinossauros e ficaria muito feliz se colocassem algo sobre eles na RECREIO.
Johnny Maurício B. Júnior, 6 anos
Guaratuba - PR



Estes são o Henrique Castro, de 2 anos, e sua irmã Natália, de 9 anos. Recife - PE

A Paula P. Pegoraro, de 7 anos, mandou este desenho para a RECREIO. Bebedouro - SP

A RECREIO é super! Gosto da revista porque, além de legal, ela é educativa. As partes que mais gosto são *Curiosidades*, *Passatempo* e *Teste*. Também gostei da reportagem sobre coelhos e adorei a matéria *Todos a bordo*. Um beijo!
Larissa Pozzebon da Silva
Porto Alegre - RS

Nova mensagem

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Ferramentas Redigir Ajuda

Enviar

Para: recreio@abril.com.br

Gostei muito da matéria sobre o pequeno cientista Dexter e adorei o site da RECREIO, onde encontrei coisas superinteressantes. Parabéns pelas suas importantes reportagens e experiências!
Caio César Germani, 10 anos, Indaial - SC

A RECREIO está me ensinando muitas coisas. O que mais gosto são os assuntos de Pokémon e os livros, que já usei muitas vezes para trabalhos de escola. Espero que vocês continuem mandando muitas coisas legais.
Vitor Jorel de Oliveira Hilario, 12 anos, São Paulo - SP

Olá, galera! A RECREIO está decolando na velocidade da luz. Fiz uma pesquisa e descobri que vocês têm nota 10000000000000000000000000000000.
Anna Karla Nascimento Lima, 8 anos

Este é o desenho da Mariana, de 6 anos. Ela mora em São Paulo, SP.

A Larissa F. de Alencar Leite, de 10 anos, está adorando os testes da RECREIO. Teresina - PI

A revista é demais! Gostei da reportagem sobre coelhos e adorei fazer o pássaro da sorte. Queria mais testes e artes, uma entrevista com um treinador de animais e uma matéria sobre tartarugas.
Beatriz Carriço Ilha, Brasília - DF

Os irmãos David B. Tchalekian, de 8 anos, e Daniel, de 5 anos, encontraram um jacaré na Estação Ciência, em São Paulo, SP.

A Paola Caroline Nagamatsu, de Curitiba, PR, é mesmo fã do Pikachu.

DESAFIO

Adivinhe quem é!

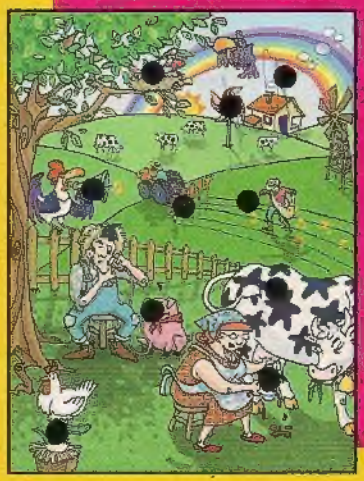
Este bicho, que adora comer folhas, vai passar por uma transformação e ficar bem diferente.

FABIO COLOMBINI

Resposta: lagarta da borboleta.

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 8



Páginas 20 e 21

Página 29

KERO-SHAKE

Direto da Natureza para VOCÊ

Kero-Shake é o shake que está na mão! Prontinho. Agitou, tomou. São 180ml de puro leite de coco, altamente energético, um produto de origem vegetal, direto da natureza para você.

Na medida certa para levar no lanche, para matar a sede a qualquer hora e dar aquele pique!

Kero-Shake é cremoso, delicioso e possui as vitaminas naturais do coco. Você só precisa escolher o sabor: chocolate, morango ou coco.

www.kerococo.com.br

AZUL PUBLICIDADE

O TOSTINES MAIS ESPELADO PELA CLIANÇADA.

© M&P - BRASIL/2010